Œuvres numériques pour l'apprentissage de l'écriture numérique

0.1

Thibaud Hulin, Serge Bouchardon.

Remerciements : Alexandra Saemmer, Jean-Christophe Plantin.

12 septembre 2011

Table des matières

Objectifs 5

Introduction 7

I - Introduction à l'attention des apprenants 9

A. Nos formations à la culture numérique....9

1. Structure des formations....10
2. Organisation pratique....11
3. Exercice : QCM sur les objectifs de nos formations à la culture numérique....11

II - Écriture collaborative 13

A. Venus Poetry....13

1. Activité autour de Venus Poetry, de Sean Gründer (2008)....13
2. Note pour l'enseignant....14

B. Rien n'est sans dire....15

1. Activité autour de Rien n'est sans dire, mail-roman de Jean-Pierre Balpe (2001)....15
2. Note pour l'enseignant....18

III - Écriture hypertextuelle 19

A. Non-roman....19

1. Activité autour de Non-roman de Lucie de Boutiny (2001)....19
2. Note pour l'enseignant....20

B. Hypertexte....21

1. Activité autour de Sous terre, de Gregory Chatonsky (2002)....21
2. Note pour l'enseignant....22

IV - Écriture interactive 23

A. A click is not the map....23

1. Activité autour de A click is not the map, par Les liens invisibles et LuisSilva (2008)....23
2. Note pour l'enseignant....25

B. TO:PO:IESIS....25

1. Activité autour de TO:PO:IESIS, par Mehdi Bourgeois et Jean-Christophe Plantin (2010)....25
2. Note pour l'enseignant....27

C. Déprise....27

1. Activité autour de Déprise, du collectif i-Trace (2010)....27
2. Note pour l'enseignant....28

V - Écriture en réseau 31

A. Personas....31
1. Activité autour de Personas, produit au MIT (2009)....31
2. Note pour l'enseignant....32
B. TweetShooter....33
1. Activité autour de Tweetshooter, par Raphaël Velt (2010)....33
2. Note pour l'enseignant....34
VI - Écriture multimédia 35
A. Grafik Dynamo....35
1. Activité autour de Grafik Dynamo, de Kate Armstrong et Michael Tippett (2005)....35
2. Note pour l'enseignant....36
B. Prise multiple....37
1. Activité autour de Prise multiple, de François Coulon (2011)....37
2. Note pour l'enseignant....38
C. Mes mots....38
1. Activité autour de Mes Mots, de Serge Bouchardon (2009)....38
2. Note pour l'enseignant....39
VII - Écriture sous modèle 41
A. I know a powerpoint poem....41
1. Activité autour de I know a powerpoint poem, de Ira Lightman....41
2. Note pour l'enseignant....43
B. Quand j'étais président....44
1. Activité autour de When I Was President - a portrait of absolute power, de Alan Bigelow (2007)44
2. Note pour l'enseignant....45
Conclusion 47
Questions de synthèse 49
Solution des exercices rédactionnels 53
Glossaire 55
Bibliographie 57

Objectifs

- Initier l'apprenant à des activités autour d'œuvres tirées de la littérature numérique pour se former à l'écriture numérique.
- Fournir à l'enseignant des notes pour l'aider à commenter cette littérature.

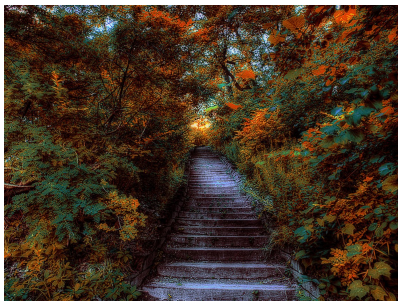
Introduction

Nous rassemblons ici nos fiches pédagogiques sur des œuvres numériques pour enseigner l'écriture numérique (projet *PRECIP*[1]).

1 - http://www.precip.fr/

Introduction à l'attention des apprenants

A. Nos formations à la culture numérique



High Park

Nous ne vous proposons pas ici un tutoriel de plus pour tel ou tel logiciel vite dépassé. Nous postulons plutôt que votre culture personnelle de l'informatique et du Web est le point de départ à partir duquel vous pourrez vous adapter facilement demain à de nouvelles interfaces et outils.

Dans cet esprit, nous vous offrons 6 formations complémentaires. Nous vous proposons une activité d'écriture numérique (merci de vos retours) qui vous soit **utile** de manière durable, voire **agréable**. Par **écriture numérique**, nous entendons une pratique de l'ordinateur interactive et non passive :

- écritures hypertextuelle pour tenir le blog d'un projet
- multimédia, articulation d'images autour d'une bande sonore ou d'une vidéo, avec Scenari WebMédia
- collaborative, avec Etherpad
- d'un diaporama pour une présentation orale (avec Impress)
- d'un objet interactif : diagrammes, carte mentale, et carte géographique interactive avec Impress et CartOOO, ainsi que Freemind
- dans les réseaux sociaux (micro-blogging identi.ca, un équivalent de Twitter)

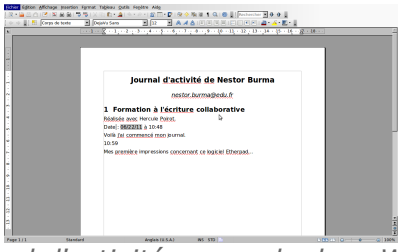
1. Structure des formations

Ces formations suivent un plan similaire en cinq sections. La première partie vous

permet de découvrir un logiciel sur le plan technique ; puis, nous vous proposons des **apports réflexifs**, moins techniques, mais destinés à vous faire prendre du recul sur votre activité.

1. En premier lieu, nous vous proposons de vous familiariser avec un logiciel libre et de vous amener à un niveau de **découverte** et de **maîtrise technique** suffisant. Vous pouvez tout à fait utiliser un logiciel similaire si vous ne souhaitez pas utiliser celui qui vous est proposé et faire l'exercice. Si vous connaissez bien le logiciel proposé, parcourez rapidement la formation pour vous assurer que vous n'ayez vraiment rien à apprendre...
2. Nous vous invitons ensuite à comparer des logiciels ayant des fonctionnalités similaires et observation des différences pour bien comprendre les **principes applicatifs** que vous devez connaître. Ces principes feront l'objet d'un test en fin de formation.
3. Nous attirons ensuite votre attention sur le **rôle du support numérique** : qu'est-ce que cela change fondamentalement dans votre écriture, dans notre manière de penser et de lire votre production.
4. Nous illustrons cette démarche par la présentation d'œuvres tirées de la **littérature numérique** (démonstrations flash, sites web artistiques, etc.). Ceci dans le but d'illustrer les principes étudiés précédemment, tout en montrant comment il est possible de jouer avec les possibles ouverts par le numérique et les contraintes posées par les applications.
5. Ces exemples mettent aussi en évidence le fait que les productions numériques sont soumises à des interprétations multiples : ce pourquoi nous vous donnerons quelques conseils pour analyser les productions et les pratiques d'écriture. Nous vous livrerons ici quelques pistes relatives à l'ergonomie du document numérique **(bonnes pratiques**), et des outils relatives au classement ou à la **typologie** des pratiques et des productions.

2. Organisation pratique



Journal d'activité, exemple dans Writer

Pour que ces formations soient réellement interactives, nous vous invitons à vous fixer un objectif d'écriture et à **pratiquer**. Outre la phase de prise en main du logiciel, après chaque apport réflexif, vous poursuivrez votre exercice une dizaine de minutes, session pendant laquelle vous essaierez d'appliquer le cours et de modifier, légèrement ou plus profondément, votre pratique. Puis, vous tâcherez de mettre en mot ce qui a changé et ce qui est resté. Utilisez pour cela un journal d'activité.

Durée. Ces formations durent chacune de 2h à 8h en fonction de l'activité choisie, du temps de prise en main du logiciel mais aussi de vos connaissances préalables. Nous vous encourageons à vous allouer le temps nécessaire pour cela : prenez votre travail au sérieux !

3. Exercice : QCM sur les objectifs de nos formations à la culture numérique

Quels sont les objectifs de la formation à la culture numérique ?

☐	Être créatif face à des problèmes inattendus dans des situations d'écriture numérique.
☐	Renforcer votre réflexion et votre prise de distance
☐	Parvenir à expliquer et décrire votre activité d'écriture
☐	Vous donner des recettes simples à mettre en œuvre.
☐	Vous distraire

* *
*

En l'attente de vos retours, nous vous souhaitons autant de plaisir à vous former que nous en avons eu à concevoir ces formations !

Écriture collaborative

II

Venus Poetry	13
Rien n'est sans dire	15

A. Venus Poetry

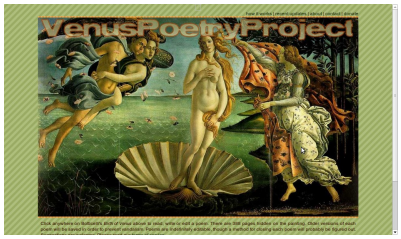
1. Activité autour de Venus Poetry, de Sean Gründer (2008)

Objectifs

- Visualiser comment la propriété de transformation permet d'écrire une œuvre littéraire collaborative
- Appréhender l'enjeu sur le plan de la création (notamment par comparaison avec les œuvres étudiées en classe).

Tout comme le **savoir encyclopédique,** la **création poétique** est souvent **sacralisée**. Ici un simple clic permet à tout un chacun de transformer un poème.

http://www.venuspoetry.com/



Venus Poetry

a) Commentaire

L'interface du site est constituée par le tableau La Naissance de Vénus de Botticelli (1485, Galerie des Offices, Florence). L'image présente de nombreuses **zones réactives**. Quand on clique sur une zone, un poème apparaît (souvent en rapport avec l'élément graphique sur lequel on a cliqué). Ce poème est éditable par l'internaute.

Un **système de sauvegarde** a ainsi été mis en place pour éviter la suppression ("vandalisme") de certains poèmes ainsi qu'une **charte d'utilisation**.

Un paratexte figure en page d'accueil :

« Click anywhere on Botticelli's Birth of Venus above to read, write or edit a poem. There are 388 pages hidden on the painting. Older versions of each poem will be saved in order to prevent vandalism. Poems are indefinitely editable, though a method for closing each poem will probably be figured out. Suggestions are welcome. Please read our terms of service. »

« Cliquez n'importe où sur la naissance de Vénus de Botticelli ci-dessus pour lire, écrire ou modifier un poème. Il y a 388 pages cachées sur la peinture. Les anciennes versions de chaque poème seront enregistrées afin d'éviter le vandalisme. Les poèmes sont indéfiniment modifiables, bien qu'un procédé de fermeture de chaque poème sera probablement mise en œuvre. N'hésitez-pas si vous avez des suggestions. S'il vous plaît, lisez nos conditions d'utilisation ».

b) Exercice rédactionnel

Choisissez une zone et cliquez dessus pour éditer un poème. Notez vos impressions sur votre journal d'activité :

- Signez-vous vos parties ?
- Souhaitez-vous tout pouvoir modifier dans les poèmes ?

Question 1

[*Solution n°1 p 55*]

Peut-on savoir qui fait quoi ?

Question 2

[*Solution n°2 p 55*]

Qu'est-ce qui est modifiable dans ce dispositif et qu'est-ce qui ne l'est pas et aurait pu l'être ?

* *
*

Tout n'est pas modifiable dans une œuvre collaborative : le dispositif d'écriture définit des règles éditoriales.

2. Note pour l'enseignant

Points à aborder

- L'enseignant fait participer les apprenants en leur demandant de choisir une zone réactive (parmi les 388 prédéfinies) sur le tableau de Botticelli. Il lit le poème correspondant et l'édite avec leur concours (ajout d'un mot, d'un vers).
- Il demande si l'on peut tout transformer (les images ?), à leur réponse négative, leur demande si cela aurait été possible.
- Il explique que oui, que les éléments modifiables par le lecteur ont été décidés par les personnes qui ont construit le site, mais qu'elles auraient aussi pu décider de les rendre modifiables (par exemple pour les images).
- Il fait la transition avec la séquence suivante : nous allons essayer de comprendre pourquoi avec le numérique tout est modifiable.

Conditions

On pourrait considérer que l'anglais est un obstacle pour certains publics. Néanmoins, c'est ici le principe même de la création que l'enseignant va commenter, plus que les productions elles-mêmes.

B. Rien n'est sans dire

1. Activité autour de Rien n'est sans dire, mail-roman de Jean-Pierre Balpe (2001)

Objectifs

Mieux comprendre les notions de manipulabilité et de transformation du numérique mises en œuvre dans l'écriture collaborative.

Cette œuvre est un roman collaboratif écrit par mail et reposant sur des règles d'écriture.

Durant 100 jours, du 11 avril au 19 juillet 2001, chaque lecteur inscrit par mail auprès de Jean-Pierre Balpe a reçu, tous les jours, une page du mail-roman. **Rien n'est sans dire**, titre lui-même choisi par ses lecteurs. Les lecteurs ont envoyé chaque jour des mails à l'auteur, et celui-ci a intégré les réponses et les réactions des lecteurs dans chaque épisode.

→ Téléchargez le mail-roman (cf. Mail-Roman) (275 pages, format PDF.).

a) Commentaire

Complément : Les dix règles d'écriture de l'email-roman

1. Le roman ne commencera que s'il y a au moins trente lecteurs inscrits.
2. J'écris à la première personne et parle d'un nombre indéfini de personnages qui se connaissent ou non, l'ensemble raconte une histoire, celle de Stanislas (Saint du jour d'envoi du premier courrier du roman). Je fais parti des personnages en tant que narrateur.
3. Le chiffre 10 contrôle de nombreuses structuration des contraintes de pages, etc.
4. Les noms des saints du jours interviennent dans les noms des personnages secondaires.
5. Le roman se construit autour d'un ensemble d'emprunts littéraires dont notamment Les sacrifices de l'amour de Claude-Joseph Dorat, les Lettres persanes de Montesquieu, les Lettres de la marquise de MS au comte de RS de Crébillon fils, Bussy-Rabutin et son Histoire amoureuse des Gaules, la correspondance entre Jean-Jacques Rousseau et Madame de la Tour, plus quelques autres et la poésie orientale turco-perso-arabe.
6. Chaque page répond à un ensemble de vingt contraintes définies dans un fichier appelé « structures ».
7. Les participations des lecteurs sont prises en compte et intégrées dans la trame même du roman.

8. Chaque page comporte au moins deux versions différentes.
9. La lecture des pages obéit à une combinatoire libre: il y a 10 puissance 30 éditions possibles du mail-roman.
10. Chaque jour entre le 11 avril et le 19 juillet 2001 une page du mail-roman doit être envoyée à ses lecteurs.

Présentation des règles : *http://www.ciren.org/ciren/productions/mail-roman/*

Exemple : Extrait

Mail-roman 8 (envoi du 18 avril) Fait

Début commun (1-10)

X-Sender: jbalpe@mail.away.fr

Date: Wed, 18 Apr 2001 23:01:10 +0200

To: jbalpe@away.fr

From: Jean-Pierre Balpe <jbalpe@away.fr>

Subject: Mail-roman "Rien n'est sans dire", courrier N° 8

Version 1 (1-5)

Nous y voilà enfin, entre deux rendez-vous j'ai acheté un lecteur Zip et, rentré chez moi, négligeant femme et enfants, me suis enfermé dans mon bureau pour aussitôt l'installer. Ce que je dis ici de leurs contenus est une description brute, une première impression car je rapportes ce qu'en même temps je découvre. Le contenu de la première disquette semble un immense chaos de fichiers numérotés qui emplissent mon écran se chevauchant les uns les autres, des fichiers texte certainement, mais aussi des fichiers images car je vois un certain nombre d'imagettes qu'il me faudra ouvrir pour décrire, peut-être même des fichiers son... Il semble y en avoir ainsi, dans le plus grand désordre plusieurs centaines et j'avoue ne pas très bien savoir qu'en faire : le temps nécessaire pour étudier tout cela sérieusement doit être considérable... Pourtant, si Stanislas m'a remis ces disquettes, c'est qu'elles doivent enfermer la preuve de ce qu'il m'a dit, attester qu'il est bien englué dans un vaste réseau de trafics en tous genres... Patience, j'explorerai cela lentement et t'en ferai part en temps utile...

Version 2 (6-10)

Enfin, j'ai acheté mon lecteur Zip et l'ai aussitôt installé sur mon ordinateur. J'ai donc pu lire les disquettes trouvées dans la boîte aux lettres du passage du Ponceau. Ce qui suit est une description sommaire, sans commentaires, de leurs contenus. La première est faite d'un immense chaos de fichiers numérotés qui, sur l'écran, se chevauchent les uns les autres, certainement des fichiers de tous types : textes, images, sons, bases de données... Plusieurs centaines dans le plus grand désordre et je ne sais pas très bien ce que je vais bien pouvoir en faire : étudier tout ça sérieusement me prendrait un temps formidable or je suis loin de n'avoir que cela à faire... Pourtant, si Stanislas ma les a remises, c'est, sans aucun doute, que ces disquettes doivent prouver ses dires, démontrer qu'il est bien poissé dans un vaste filet de trafics en tous genres, la nature de ces trafics, pourquoi il s'y est trouvé mêlé, les dangers qu'ils lui font courir sont certainement exposés là-dedans... ou du moins je le pense... Je regarderai tout ça plus tard...

Remarque

- Un **méta-auteur** organise l'écriture collaborative.
- Chaque jour, plusieurs **versions** sont proposées pour un même épisode.
- Une écriture collaborative est une écriture à contrainte, qui repose sur des **règles**.

Complément : Liens

Le mail-roman est aussi publié par morceaux sur *http://sensdelavie.canalblog.com/*

Présentation : *http://www.ciren.org/ciren/productions/mail-roman/*

Entretien de Jean-Pierre Balpe sur le Mail-roman (février 2002) : *http://www.etudes-francaises.net/entretiens/balpe.htm*

b) Exercice rédactionnel

Notez vos réponses aux questions suivantes dans votre journal d'activité.

Question 1

Rôle et statut des auteurs : faut-il anonymiser votre ouvrage ? Faut-il désigner un leader (le méta-auteur Jean-Pierre Balpe) ? Un leader organise-t-il la rédaction, pourquoi ?

Question 2

- La question des **versions** : des variantes rédactionnelles ou de contenu doivent-elles être proposées ?
- Si oui, comment préserver et faire apparaître les différentes possibilités ?
- Différentes **versions** d'une même proposition sont-elles conservées ?
- Comment le groupe gère-t-il les versions ? Est-ce toujours la même personne qui assure ce rôle ?

Indice :

*On peut même imaginer **proposer deux versions concurrentes** – sous forme d'alternatives, à la manière de Balpe - au final s'il n'y a pas consensus dans le groupe.*

Question 3

Les **règles d'écriture** collaborative : des règles d'écriture, voire de transformation, doivent-elles être énoncées ? Quelles règles éditoriales souhaiteriez-vous vous donner à votre ouvrage ?

Indice :

Cf. la 8ème règle de Balpe pour son mail-roman : « Chaque page comporte au moins deux versions différentes ».

*Des **règles d'écriture** ou de transformation sont-elles énoncées par les contributeurs*

Cf. Balpe, règle 2 : le roman est écrit à la première personne.

* *
*

Tout n'est pas modifiable dans une œuvre collaborative : le dispositif d'écriture définit des règles éditoriales. Ainsi, Jean-Pierre Balpe récupère des textes de ses lecteurs pour les **transformer** et les intégrer dans le roman collaboratif.

2. Note pour l'enseignant

Points à aborder

L'enseignant présente les principes et contraintes du projet et lit quelques extraits (par exemple deux versions d'un même épisode, p.e. le jeudi 19 avril, p.30).

Idéalement, il faudrait présenter le mail d'un lecteur et ce que l'on retrouve de ce mail dans l'épisode suivant.

En présentant l'œuvre, l'enseignant peut ainsi mettre l'accent notamment :

- sur le fait qu'un auteur (un « méta-auteur ») organise l'écriture

collaborative.

- sur le fait qu'il y ait chaque jour plusieurs versions proposées d'un même épisode.
- sur l'idée que une écriture collaborative réussie est peut-être avant tout une écriture à contrainte, ou plutôt qui repose sur des règles (Balpe en énonce 10 : *http://www.ciren.org/ciren/productions/mail-roman/*)

En comparant les productions des apprenants avant et après l'apport réflexif, il pourra ainsi être intéressant de regarder les points suivants :

- Un leader (l'équivalent du « méta-auteur » de Balpe) prend-il la main pour organiser la rédaction, voire a-t-il été désigné par le groupe ?
- Des variantes (différentes formulations, différentes solutions de rédaction) d'une même proposition sont-elles conservées (cela correspond à la 8ème règle de Balpe pour son mail-roman : « Chaque page comporte au moins deux versions différentes ») ? On peut même imaginer que deux versions concurrentes – sous forme d'alternatives, à la manière de Balpe - soient proposées au final s'il n'y a pas consensus dans le groupe.
- Des règles d'écriture et de transformation sont-elles énoncées par les contributeurs (à la manière de Balpe, par exemple la règle 2 : le roman est écrit à la première personne) ?

Ces deux créations posent notamment 3 questions :

- La question du **rôle** et du statut des auteurs
- Faut-il **anonymiser** (Venus Poetry) ?
- Faut-il désigner un **leader** (le méta-auteur Jean-Pierre Balpe) ?

La question des **règles** d'écriture collaborative

- Des règles d'écriture, voire de transformation, doivent-elles être énoncées ?

La question des **variantes**

- Des variantes rédactionnelles ou de contenu doivent-elles être proposées ?
- Si oui, comment préserver et faire apparaître les différentes possibilités ?

Conditions

Télécharger le fichier .rtf du mail-roman :

http://www.les12travaux.com/download/PRECIP/oeuvres/Balpe_mail-roman.rtf

Écriture hypertextuelle

III

Non-roman	19
Hypertexte	21

A. Non-roman

1. Activité autour de Non-roman de Lucie de Boutiny (2001)

Objectifs

Comprendre le rôle du lien hypertexte comme art de l'ellipse dans un récit

Non-roman

Le *non-roman*[23] est une œuvre originale de Lucie de Boutiny (1997-2001) qui interroge les liens hypertextes comme dispositif narratif entre virtualité et récit et joue sur les figures de rhétorique comme l'ellipse, en créant des proximités sémantiques et narratives entre la source et la cible.

a) Commentaire

Non-roman est un récit hypertextuel multimédia qui a été publié en ligne par la revue Synesthésie de 1997 à 2000 (5 épisodes). Ce récit propose une satire de la vie quotidienne d'un couple aliéné par la société de l'information.

Il est est intéressant notamment pour l'usage rhétorique qu'il fait du lien hypertexte. Il intègre des sites non fictionnels dans la narration ou encore permet

2 - http://www.synesthesie.com/boutiny

3 - <sc:para xmlns:sc="http://www.utc.fr/ics/scenari/v3/core" xml:space="preserve" sc:id="t5214">http://www.synesthesie.com/boutiny</sc:para>

au lecteur d'écrire des courriels à un personnage de fiction. Le lien hypertexte est couplé à un jeu sur les cadres et les fenêtres. Dans NON-roman, il est utilisé comme un puissant moteur rhétorique et narratif .

http://www.synesthesie.com/boutiny/

b) Exercice rédactionnel

Après avoir navigué un moment dans le non-roman, vous répondrez aux questions suivantes dans votre journal d'activité.

Question 1

Quels sont les types de liens sur lesquels vous pouvez cliquer ?

Question 2

Comment expliqueriez-vous votre parcours dans cette œuvre, et les choix de clics que vous avez fait parmi différents possibles ?

* *

*

Les liens hypertextes dans un récit ont une fonction elliptique : il revient au lecteur de combler les vides narratifs.

2. Note pour l'enseignant

Points à aborder

Il est conseillé de lire l'article que S. Bouchardon *[Bouchardon (2002)]* a écrit au sujet de l'épisode 2. Suivant cet auteur, on pourra faire les remarques suivantes :

- Les attentes et habitudes du lecteur sont ici déboutées.
- La non-explicitation des liens n'entraîne pas une désorientation, au contraire elle construit le cadre narratif.
- Le récit permet de se représenter un cadre narratif qui permet de juger de la valeur de ce que l'on lit : on s'attend à trouver une histoire qui s'enchaîne, mais l'interaction bouleverse l'idée d'un schéma prédéfini.
- L'arborescence d'une navigation classique, la typologie classique des liens sont ici défaites.
- La disposition en deux cadres côte à côte (*frames*) permet ainsi une adéquation entre forme et fond.
- Certains liens permettent au lecteur de faire des sauts dans le temps suivant une ellipse.
- *« Dans un récit interactif, le lien hypertexte revêt une valeur elliptique qui ne repose pas seulement sur quelques événements rhétoriques remarquables et locaux mais sur l'ensemble des niveaux du dispositif de représentation diégétique. »* (S. Bouchardon, 2002 *[Bouchardon (2002)]*).
- Exemple : le lien "vite" assure le passage de « 19.56 » à « 20.01 ».

Cet "art de l'ellipse" pourrait alors s'appuyer sur la typologie suivante :

- *« **lien méta-narratif**: depuis le récit lui-même, un lien permet d'accéder à un fragment paratextuel (texte théorique, mode d'emploi, visualisation de la structure ou du parcours...). L'importance du paratexte est une constante du récit interactif. Dans certains cas, un lien méta-narratif entraîne un*

effacement de la frontière texte/paratexte. La visualisation de la structure ou du parcours peuvent se matérialiser sous forme de cartes, d'index... »

- *« **lien narratif** : lien pointant vers un autre fragment narratif, qu'il s'agisse du fragment narratif constituant la « suite » du récit, d'une bifurcation, d'une incise, d'un fragment tiré de façon aléatoire... »*
- *« **Lien péri-narratif** : lien conduisant vers une explication ou un commentaire du narrateur. Le lien péri-narratif est à différencier du lien méta-narratif dans la mesure où c'est le narrateur, et non l'auteur, qui s'exprime. »*
- *« **lien intra-narratif** : lien emmenant vers un autre récit enchâssé dans le récit premier. »*
- *« **lien extra-narratif** : lien donnant accès à un « hors récit ». »*

Conditions

L'apprenant doit être guidé pour travailler sur des parties précises, ou bien il doit disposer de suffisamment de temps.

Certaines animations flash ne fonctionnent pas sur toutes les configurations matérielles et logicielles.

B. Hypertexte

1. Activité autour de Sous terre, de Gregory Chatonsky (2002)

Objectifs

Observer comment la rhétorique du lien hypertexte permet de jouer à la fois sur des absences et présences temporelles, spatiales et narratives.

L'œuvre de Gregory Chatonsky, *Sous terre*[4] (2002), illustre le fait que les liens hypertextes entraînent ne favorisent pas forcément la mémoire de celui qui navigue ainsi.

http://www.incident.net/works/sous-terre/

Sous Terre, œuvre numérique

a) Commentaire

Conseil

Aller dans "map" : lorsque vous voyez le visage qui vous regarde,

4 - http://www.incident.net/works/sous-terre/

cliquez dans le deuxième rectangle en haut à droite "sub map cartography". Tous les carrés noirs sont activables et permettent d'accéder à des « chapitres » de Sous-Terre, sauf le carré « premier souvenir » : le lecteur clique dessus, mais aucun changement d'interface visible n'a lieu.

Tous les carrés noirs sont activables et permettent d'accéder à des « chapitres » de Sous-Terre, sauf le carré « premier souvenir » : le lecteur clique dessus, mais aucun changement d'interface visible n'a lieu.

b) Exercice rédactionnel

Après avoir observé cette œuvre, vous répondrez aux questions suivantes dans votre journal d'activité.

Question 1

Comment le lecteur parvient-il à voyager dans cette œuvre parmi la multitude des liens disponibles ? Pourriez-vous décrire ou catégoriser ces liens/actions ?

Question 2

Quels sont les effets chez le lecteur : sentiments, repérage, pensées... ?

* *
*

Les clics sur les liens permettent ici de reconstituer une histoire, celle du narrateur, qui résonne avec celle du lecteur. Le lien hypertexte permet ici à la fois de rencontrer une chaîne narrative, de la reconstruire par le lecteur, et de construire une démarche dans un espace mi virtuel (l'ordinateur), mi réel (le métro).

2. Note pour l'enseignant

Points à aborder

- Les types de liens et leurs fonctions narratives
- Comment les liens permettent de se situer dans l'espace
- Comment les liens relient le réel et la fiction

Conditions

Outre l'accès au son et à un navigateur doté de Flash, certains plugins peu courants aujourd'hui sont nécessaires, comme :

- Cortona VRML (exemple de remplacement sous ubuntu natty : installer le paquet *freewrl pour redhat*[5] avec *alien*[6]).
- Flash 4
- Quicktime 3 (ubuntu : installer le paquet *ubuntu-restricted-extras*[7])

5 - http://www.tailwind-live.org/freewrl/
6 - http://doc.ubuntu-fr.org/alien
7 - https://help.ubuntu.com/community/RestrictedFormats

Écriture interactive

IV

A click is not the map 25
TO:PO:IESIS 28

L'écriture interactive suppose que le lecteur participe fortement à la création de sens de l'œuvre.

A. A click is not the map

1. Activité autour de A click is not the map, par Les liens invisibles et LuisSilva (2008)

Objectifs

- Voir en quoi les principes d'**introduction de données, d'interactivité et de manipulabilité** interviennent dans la compréhension d'une œuvre numérique.
- Découvrir un travail numérique ludique et original

Click is not the map, page d'accueil

Voici la présentation qu'en fait le collectif à l'origine de cette œuvre :

« Commandée par LX 2.0 - un projet de Lisboa Contemporânea 20 Arte et organisée par Luis Silva - Google Is Not The Map (GISNTM) est une collection de plus de 35 GeoPoeMaps, une série d'ouvrages dans lesquels des cartes ordinaires deviennent des surfaces inhabituelles utilisées pour désarticuler la perception du monde, pour tracer de nouvelles routes à travers les frontières et pour dessiner de nouvelles géométries imaginaires du possible. »

Source : *http://map.isnotthemap.net/*

Le groupe imaginaire "*Les liens invisibles*[8]", à l'origine de ce projet, est un duo d'artistes italiens : Clemente Pestelli and Gionatan Quintini.

a) Commentaire

Remarque

Clickisnotthemap fait partie d'une série de variations autour du même projet "Map is not the map". Les auteurs soulèvent un paradoxe : les cartes visent à représenter le monde, tout en pratiquant l'abstraction, ce qui les conduisent à manquer sa véritable référence. Dans la pure tradition cartographique, une carte se compose de points, de lignes et d'étiquettes. Mais, en définitive, le monde visé par les cartes n'est rien d'autre que le monde qu'elles construisent, rien de plus.

Ainsi, le monde que prétendent représenter les cartes disparaît dans la multiplication des représentations de soi.

Le mot d'Alfred Korzybski "la carte n'est pas le territoire rejoindrait ici le celui de Gaston Bachelard : "le monde où l'on pense n'est pas le monde où l'on vit" (Bachelard, 1940). Sauver la vie, dans le monde de "Click is not the map", introduit un nouveau fossé entre notre désir d'aider celui qui veut être sauvé, et la réalité d'un monde où les appels à l'aide sont infinis en nombre ; où plus nous aidons, plus nous avons à aider. Si cette carte virtuelle nous surprend, c'est peut-être que pour une fois, notre interaction (un clic) ne produit pas le résultat escompté, ce qui la rapproche peut-être davantage du monde réel, caractérisé en premier lieu par l'échec de nos représentations.

Dans le monde virtuel, nous avons peut-être tendance à croire que ce que nous faisons coïncide avec l'idée de ce que nous nous en faisons... or, il n'est pas certain que nous savons toujours ce que nous faisons ! Cette carte imaginaire nous donne peut-être des repères pour mieux réfléchir aux conséquences de nos actions.

b) Exercice rédactionnel

Notez vos réponses aux questions suivantes dans votre journal d'activité.

Question 1

Qu'est-ce qui est **manipulable** dans cette carte et qu'est-ce qui ne l'est pas ?

Question 2

Comment fonctionne le dispositif d'**interactions** ?

Question 3

Quelles **données** pouvez-vous **introduire** dans cette carte ?

Question 4

8 - http://www.lesliensinvisibles.org/

Quels sont les **parcours** que peut choisir le lecteur ? En quoi un lecteur expérimenté peut-il trouver d'autres parcours ?

* *

*

Tout n'est pas manipulable dans la carte : le principe de **manipulabilité** est réduit à certains actions possibles : cliquer sur certains objets produit des transformations automatiques, sans pour autant changer l'ensemble de la structure du document. L'**interactivité** est le principe à partir duquel ces transformations se décident en fonction de l'action du lecteur. Plusieurs entrées sont donc possibles dans les différentes variations, il ne s'agit pas d'un film.

Du point de vue de l'**introduction de données**, il n'est pas possible d'ajouter des données cependant (insertion d'un texte dans un champ par exemple).

Il existe donc des **parcours multiples** qui dépendent des choix du lecteur, notamment de son niveau d'expertise. Par exemple, il faut un peu se familiariser avec l'interface pour comprendre comment revenir au sommaire et choisir une variation.

Certaines interactions produisent des résultats que vous obtiendrez plus difficilement avec Impress, comme le zoom ou le défilement d'une carte (c'est cependant possible, cf. la *démo 450-pages googleDoc*[9]).

2. Note pour l'enseignant

Points à aborder

- Cette œuvre d'art numérique vise à illustrer le principe de manipulabilité propre au numérique ; elle permet de prendre conscience d'un type d'interactivité (l'activation) à travers la possibilité de cliquer sur la boite de texte ; elle interroge également la sémantique du lien en reliant un texte (“save me please!”), un effet (la multiplication des boites) et le fond de carte.
- Google is not the map est une œuvre d'art numérique créée par le couple de NetArtistes hollandais Jodi. Il s'agit d'une œuvres organisée en une trentaine de tableau visant à remettre en cause le monopole de Google sur la cartographie en ligne. Les tableaux sont principalement basés sur un jeu à partir des possibilités de l'API de GoogleMaps.
- Le tableau choisi, *http://click.isnotthemap.net/*, propose un fond de carte à vue synoptique de la terre, avec au centre une boite de texte: le clic sur cette boite déclenche l'apparition de la même boite de texte en plusieurs exemplaires à d'autres endroits de la page, affichant “Save me, please!”. Au fur et à mesure des clics, de plus en plus de boites sont créées, rendant le fond de carte inaccessible.

Conditions

L'œuvre est accessible en ligne. La multiplicité des tableaux et la possibilité de passer facilement de l'un à l'autre peut induire la tentation chez les étudiants de voir d'autres œuvres que celle proposée.

9 - http://www.youtube.com/watch?v=bt9F7tKcZcU&feature=player_embedded

B. TO:PO:IESIS

1. Activité autour de TO:PO:IESIS, par Mehdi Bourgeois et Jean-Christophe Plantin (2010)

Objectifs

La présentation de cette œuvre vise à illustrer la notion d'interaction à travers la possibilité d'introduction de données, en même temps que les modalités de sa manipulation.

TO :PO :IESIS

Aller à *http://topoiesis.tactiques.org/*

Quelle **type** d'interactivité rencontre-t-on ici ?

Quelles **différences** avec la précédente ?

Sélectionné par la revue bleuOrange : *http://revuebleuorange.org/bleuorange/03/topo/*

a) Commentaire

Remarque

TO:PO:IESIS évoque un jeu de mots entre *topos*, le lieu en grec, et *to poeisis*, la création, qui a donné le mot poésie.

Cette œuvre d'art numérique combine l'**introduction du texte** (clic sur ▪▪▪ en bas à gauche de l'écran), avec et les possibilités de **manipulation** de ce texte en lien avec des fonds de cartes réactifs. L'action de glisser-déposer les mots rentrés par l'internaute sur les fonds de carte permet à la fois de relier ce texte entre les cartes, et de faire défiler le territoire dans une direction définie. Enfin, il est possible de déplacer les segments de carte en faisant un glisser-déposer sur les bords de ces segments, ce qui permet de reconstituer d'autres cartes et de jouer sur les liens avec les textes assez librement.

Le rapprochement d'objets implique en effet que le lecteur voit les éléments rapprochés comme possédant des caractéristiques communes...

b) Exercice rédactionnel

Notez vos réponses aux questions suivantes dans votre journal d'activité.

Question 1

Décrivez les différentes **interactions** que vous avez observées.

Question 2

Comment l'**introduction de données** par le lecteur permet-elle d'obtenir des résultats très différents ?

Question 3

Expliquez comment vos intentions ont-elles été satisfaites ou non dans cette expérience.

* *
*

L'**introduction de données**, même fortement limitée par les possibles du dispositif, peut changer le sens du visuel obtenu, surtout d'un utilisateur à un autre. L'œil interprète et construit le sens de ce qu'il voit.

2. Note pour l'enseignant

Points à aborder

- L'enseignant demande aux élèves de se rendre à l'URL indiquée. Il les laisse découvrir l'œuvre et la manipuler.
- Êtes-vous surpris par les conséquences de la manipulation de cette œuvre?
- en quoi cette œuvre diffère-t-elle des fonds de carte vus précédemment? Quelles sont les possibilités de manipulation de l'œuvre par l'internaute? Peut-on définir cette œuvre comme interactive?
- Faire le lien avec la notion d'introduction de données.

Conditions

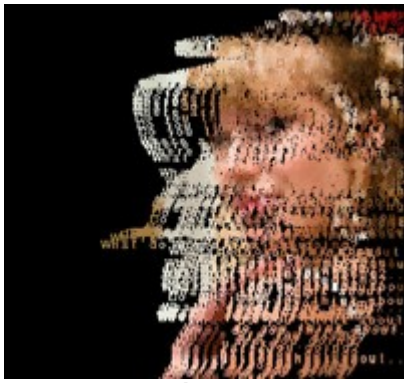
On pourrait considérer que l'anglais est un obstacle pour certains publics. Néanmoins, c'est ici le principe même de la création que l'enseignant va commenter, plus que les productions elles-mêmes.

C. Déprise

1. Activité autour de *Déprise*, du collectif *i-Trace* (2010)

Objectifs

La présentation de cette œuvre vise à faire réfléchir à la notion d'**interactivité**, à ses différentes formes et ses différents degrés.



Déprise

Aller à *http://deprise.fr/*

Il ne s'agit pas ici d'écriture cartographique. Mais cette création, qui met en scène la situation du lecteur d'une œuvre interactive, propose une réflexion sur l'écriture interactive.

Déprise est une création sur les notions de prise et de contrôle. Quand a-t-on l'impression d'être en situation de prise ou de perte de prise dans la vie ? Six scènes racontent l'histoire d'un homme en pleine déprise. Parallèlement, ce jeu sur prise et déprise permet de mettre en scène la situation du lecteur d'une œuvre interactive.

Le lecteur a besoin du son mais aussi d'une webcam (cinquième scène).

Durée : 10 minutes environ.

b) Exercice rédactionnel

Notez vos réponses aux questions suivantes dans votre journal d'activité.

Question 1

Qu'est-ce que le lecteur a vraiment à faire dans cette création ? Décrivez les différentes formes d'**interactivité** que vous avez observées.

Question 2

Quel est la scène qui vous paraît la plus interactive ?

Question 3

En quoi l'interactivité fait-elle ou non expérimenter au lecteur le sentiment d'une perte de prise ?

* *

*

2. Note pour l'enseignant

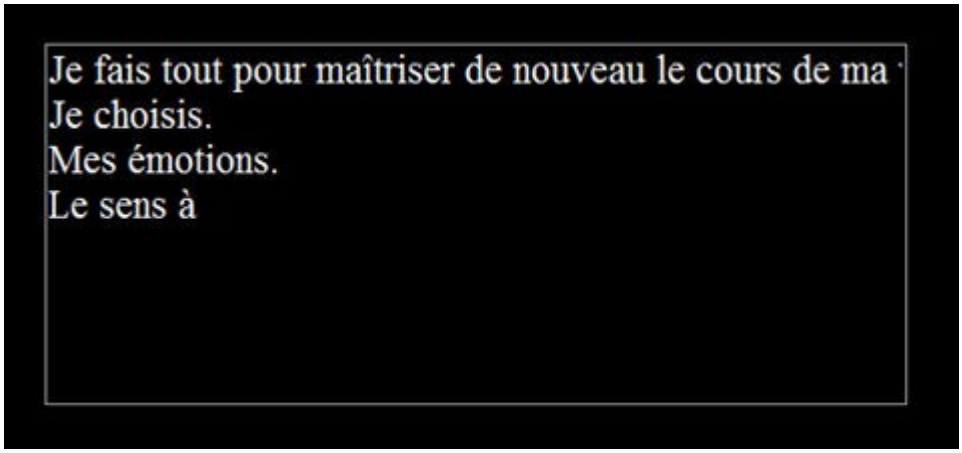
Points à aborder

- L'enseignant demande aux élèves de se rendre à l'URL indiquée. Il les laisse découvrir l'œuvre et la manipuler.
- Les créations numériques - littéraires et artistiques - jouent souvent avec les attentes de l'utilisateur. *Déprise* raconte en six tableaux l'histoire d'un homme qui a un sentiment de perte de prise, sur les autres et sur lui-même. L'enseignant demande notamment aux élèves d'aller au sixième et dernier tableau, qui met en scène une interactivité d'introduction de données. Dans ce tableau, le personnage est bien décidé à reprendre le contrôle. Une fenêtre de saisie est alors proposée à l'utilisateur dans laquelle il peut écrire. Mais quelles que soient les touches du clavier sur lesquelles celui-ci tape, le texte suivant apparaît au fur et à mesure de la frappe (cf. capture d'écran ci-dessous) :

  Je fais tout pour maîtriser de nouveau le cours de ma vie.

Je choisis.
Mes émotions.
Le sens à donner aux choses.
Enfin, je me suis repris…

L'utilisateur expérimente ainsi de façon interactive le sentiment de *déprise* du personnage.



- L'enseignant demande aux élèves ce que l'on peut entendre par interactivité.

Conditions

Une webcam permet de mieux profiter du tableau 5.

Écriture en réseau

V

Personas	31
TweetShooter	33

A. Personas

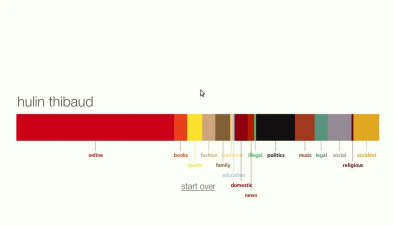
Personas est un leurre : l'utilisateur croit que les algorithmes utilisés sont efficaces parce qu'ils renvoient à une partie de réalité. Mais le résultat final n'a rien de fondé. Un peu comme l'horoscope, il est fait avant tout pour susciter l'interprétation.

1. Activité autour de Personas, produit au MIT (2009)

Objectifs

Montrer en quoi nos activités sur Internet renvoie à une mémoire qui nous échappe, mais aussi entraîne des interprétations diverses.

Personas[10] est une œuvre produite par le Massuchets Institute of Technology (MIT). Le dispositif récupère les traces sur Internet qu'il récupère sur différentes sources (fouille de données, *data mining*) correspondant à un nom et reconstruit un profil personnel (*data portrait*).



Personas,par Aaron Zinman

a) Commentaire

Les occasions de laisser des traces sur Internet sont multiples : utilisation d'un moteur de recherche, d'une base de données, envoie de messages sur les réseaux

10 - http://personas.media.mit.edu/personasWeb.html

sociaux, sur des forums, etc. Lire nos traces est une activité qui n'est ni illégale ni rare.

Personas peut être compris comme une critique de la recherche algorithmique, qui ne parvient pas à séparer les propriétaires du même nom par exemple. Il montre comme notre culture numérique privilégie notre histoire numérique par rapport à notre histoire orale, et insiste sur l'opacité de nos traces numériques et de l'ignorance des rapports sociaux par la machine.

b) Exercice rédactionnel

Consigne

Tapez votre nom dans l'interface de *Personas*[11] ; observez les résultats, puis répondez aux questions suivantes dans votre journal d'activité.

Question 1

La visualisation a -t-elle un sens pour un utilisateur lambda ?

Question 2

Interprétez les résultats : comment expliquez-vous l'apparition de certains termes et leur leur proportion dans l'ensemble de la ligne ?

Question 3

Comment pensez-vous pouvoir modifier les résultats de ce logiciel, lequel est public, dans vos futures pratiques des réseaux sociaux ?

Question 4

Relancez Personas en inversant cette fois l'ordre nom / prénom. Que pensez-vous des résultats ?

* *

*

Contrairement à ce que l'on pourrait s'attendre, les résultats de **Personas** sont aléatoires. Il n'est donc pas nécessaire de fournir des données fondés pour susciter de multiples interprétations...

2. Note pour l'enseignant

Points à aborder

- la fouille de données, ses aspects techniques et quotidiens
- la sémiotique des formes : rôle des couleurs, des longueurs, impression générale, choix es mots
- travailler sur l'interprétation des résultats

Conditions

Il vaut mieux guider l'utilisateur dans un premier temps en lui exposant ce qu'est que le *data mining* ou fouille de données, en évitant de multiples essais qui lui feraient remarquer trop tôt que les résultats sont aléatoires.

11 - http://personas.media.mit.edu/personasWeb.html

B. TweetShooter

1. Activité autour de Tweetshooter, par Raphaël Velt (2010)

Objectifs

Comprendre en quoi Tweetshooter permet de recomposer des traces à partir d'autres traces.

Tweetshooter[12] permet à l'utilisateur de saisir un mot clé ; à partir de celui-ci, une recherche sur tweeter est lancée, les "tweets" apparaissent en vrac. L'utilisateur les abat dans le cadre d'un jeu de type Pong, et compose une phrase à partir de ses éléments.

Tweetshooter, de Raphaël Velt

Cette œuvre, réalisée par Raphaël Velt en Master 1 à l'université de Paris VIII, montre que les traces peuvent procéder à des décompositions et à des recompositions de sens.

a) Commentaire

TweetShooter renvoie aux jeux d'arcades anciens, de type ping pong. Ils introduit deux parties : dans la première, le joueur/lecteur détruit du sens, des messages courts issus du réseau social Twitter à partir d'un mot-clé, défaits de leur contexte. Mais, dans la seconde partie, il construit du sens avec les mots qu'il a touchés et produit un nouveau message. Le "défoulement" est donc ici motivé par le fait que plus on détruit de mots, plus on a de chance d'écrire un message censé. Pourtant, l'interaction nous confronte avec l'absurdité de la masses de messages produits, signe d'une communication ou l'émetteur et le récepteur seraient niés au profit du seul canal de transmission.

b) Exercice rédactionnel

Essayez *Tweetshooter*[13] : choisissez un mot clé, puis cliquez sur la souris pour détruire des tweets (messages publics dans Twitter). Vous pouvez alors composer une phrase avec les morceaux de tweets que vous avez attrapés. En cliquant sur "tweet it !", le message ainsi formé devient un vrai tweet public diffusé par le compte de TweetShooter.

Répondez ensuite dans votre journal d'activité aux questions suivantes.

Question 1

Selon vous, est-il possible de produire un message à partir de messages courts ayant un mot-clé en commun ? Pourquoi ?

Question 2

12 - http://velt.info/zex/tweetshooter
13 - http://velt.info/zex/tweetshooter

À quelles conditions un ensemble de messages éparses peuvent-ils avoir du sens selon vous ?

Question 3

Pensez-vous qu'il est possible d'attirer l'attention d'un lecteur en produisant un message isolé ou au contraire relié à d'autres messages ? Comment pouvez-vous faire pour produire un message à la fois personnel et ayant une résonance sociale ?

* *

*

Ainsi, les messages échangés sur Twitter sont des traces, les signes d'une communication dont le sens est vidé de son contenu. Tous ces mots échangés forment de nouveaux discours cependant, qui tous requièrent l'**interprétation** du lecteur.

2. Note pour l'enseignant

Points à aborder

- Culture geek : ce qu'est que les jeux d'arcade, voir par exemple la *page de wikipédia Shoot them up*[14]
- Comprendre le processus de déconstruction du sens comme visualiser un message décontextualisé très rapidement
- Comprendre l'importance des liens que les messages entretiennent entre eux, particulièrement sur Twitter (rôle de REtweet).
- Comprendre l'enjeu social : être personnel tout en renvoyant à des références communes pour être entendu

Conseil : Conditions

L'utilisateur doit avoir une connaissance minimale de tweeter, voire des shoot-them-up

14 - http://fr.wikipedia.org/wiki/Shoot_them_up

Écriture multimédia

VI

Grafik Dynamo	37
Prise multiple	39
Mes mots	40

A. Grafik Dynamo

1. Activité autour de Grafik Dynamo, de Kate Armstrong et Michael Tippett (2005)

Objectifs

Observer la manière dont différents médias, qui n'ont a priori pas de rapport entre eux, peuvent faire sens en fonction du cadre dans lequel ils apparaissent, selon le principe d'intersémiotisation.

Grafik Dynamo de Kate Armstrong et Michael Tippett : un rapport texte/image aléatoire.

Graphik Dynamo

http://www.turbulence.org/Works/dynamo/

Grafik Dynamo est réalisé en 2005 par *New Radio and performing arts*, Inc (aka Ether-Ore) pour son site web Turbulence, avec la Fondation Andy Warhol pour les arts visuels.

a) Commentaire

Grafik Dynamo est une **parodie** en ligne de bande dessinée (*graphic novel*). Cette création montre trois cases qui rappellent le principe d'une bande dessinée. Des fragments textuels narratifs sont affichés à intervalles réguliers dans ces trois cases. Ils sont combinés à des images prises sur Internet. Au bout de quelques

secondes, le contenu de chaque case change. Cependant le lecteur ne sait pas quel texte ni quelle image va changer. L'ordre de remplacement est si erratique que le lecteur ne peut pas anticiper le changement suivant.

Il y a ici une utilisation **non conventionnelle** du rapport texte/image. Dans les bandes dessinées, l'association d'un texte et d'une image est soigneusement travaillée et porteuse de sens. Il en résulte une histoire cohérente. Ici, les stratégies de lecture et les attentes sont subverties. Dans cette œuvre, le lecteur éprouve ainsi une certaine difficulté à donner du sens au rapport texte/image, qui tient à la dimension aléatoire du couplage.

Pourtant, et c'est tout l'intérêt de cette création, le lecteur peut voir dans cette association aléatoire un **stimulant** pour l'imagination, lui permettant de construire ses propres histoires à partir des différentes cases.

b) Exercice rédactionnel

Observez les histoires qui apparaissent à l'écran lorsque vous cliquez sur *Launch* ou à rythme régulier ; essayez de comprendre certaines des histoires, puis répondez aux questions suivantes dans votre journal d'activité.

Question 1

Que racontent ces histoires, que vous inspirent-elles ?

Question 2

Ces histoires vous paraissent-elles cohérentes ? Peu-il y avoir une suite d'une histoire à l'autre, si oui laquelle ?

* *
*

Des textes (pré-écrits) et des images (récupérées sur Internet) sont associés de façon **aléatoire**. Pourtant, le lecteur va construire des rapports de sens entre textes et images en travaillant sur l'**intersémiotisation** de ces différents médias.

2. Note pour l'enseignant

Points à aborder

Grafik Dynamo est une parodie en ligne de bande dessinée (*graphic novel*). Cette création montre trois cases qui rappellent le principe d'une bande dessinée. Des fragments textuels narratifs sont affichés à intervalles réguliers dans ces trois cases. Ils sont combinés à des images prises sur Internet sur *FlickR*[15]. Au bout de quelques secondes, le contenu de chaque case change. Cependant le lecteur ne sait pas quel texte ni quelle image va changer. L'ordre de remplacement est si erratique que le lecteur ne peut pas anticiper le changement suivant.

Il y a ici une utilisation non conventionnelle du rapport texte/image. Dans **les bandes dessinées**, l'association d'un texte et d'une image est soigneusement travaillée et porteuse de sens. Il en résulte une histoire cohérente. Ici, les stratégies de lecture et les attentes sont subverties. Dans cette œuvre, le lecteur éprouve ainsi une certaine difficulté à **donner du sens** au rapport texte/image, qui tient à la dimension aléatoire du couplage.

Pourtant, et c'est tout l'intérêt de cette création, le lecteur peut voir dans cette

15 - http://www.flickr.com

association aléatoire un **stimulant pour l'imagination**, lui permettant de **construire ses propres histoires** à partir des différentes cases.

Conseil : Conditions

Les apprenants ont un accès à Internet et une connaissance suffisante de l'anglais écrit.

B. Prise multiple

1. Activité autour de Prise multiple, de François Coulon (2011)

Objectifs

Illustrer les notions d'intersémiotisation et d'introduction de données.

Prise multiple, de François Coulon, 2011.

Chapitre 1 : un véritable déferlement de violence gratuite

Prise multiple

http://www.francoiscoulon.com/prise-multiple/

a) Commentaire

Les "Rogers" sont autant de situations différentes, de prises de vues sur un même schème narratif. L'unité de ce schème est repérée par un même texte dit par différents acteurs dans un décor identique, tandis que les costumes changent. Au-delà de l'humour et de ses qualités propres, cette œuvre montre que l'intersémiotisation de données différentes n'est pas forcément une charge pour le lecteur ni une contrainte lourde pour le créateur. Et cependant, les variations sont possibles, le sens change et reste le même à la fois.

b) Exercice rédactionnel

Après avoir suffisamment manipulé l'œuvre de F. Coulomb pour avoir compris le fonctionnement, répondez aux questions suivantes dans votre journal d'activité.

Question 1

Comment expliquez-vous que les mises en scène (son et vidéo) peuvent renvoyer à une même unité narrative ? Comment le réalisateur s'y prend-il ?

Question 2

Décrivez quelques différences et ressemblances entre les différents Rogers.

* *
*

Cette œuvre illustre bien la question de l'**intersémiotisation** et de l'**introduction de données.** : les différents objets multimédia s'accordent parfaitement ensemble à partir d'un scenario temporel parfaitement agencé.

2. Note pour l'enseignant

Points à aborder

Montrer les liens entre intersémiotisation et introduction de données.

Observer les éléments visuels et auditifs qui assurent l'homogénéité des différents Rogers.

Conseil : Conditions

Les utilisateurs disposent d'un casque audio et d'un navigateur avec Flash à jour.

C. Mes mots

1. Activité autour de Mes Mots, de Serge Bouchardon (2009)

Objectifs

Comprendre l'articulation entre des mots, qui n'ont pas un sens univoque, et des animations multimédia.

Mes mots, de S. Bouchardon

Mes Mots, création conçue par Serge Bouchardon, 2009 : *http://www.mes-mots.com/*

Une création collaborative et participative multimédia.

Mes mots est un projet collaboratif en cours qui explore les rapports entre geste et sens dans l'écriture numérique. Dans cette création, une interface donne accès à différents mots, chaque mot correspondant à un court tableau interactif et multimédia. Dans chaque tableau, les mots prennent sens par l'interaction avec l'internaute. Celui-ci peut ainsi expérimenter le sens des mots, ou du moins le sens que leur ont donné les auteurs.

Cette création est également une invitation à participer. Grâce à un tutoriel et à une interface

dédiés, chacun peut contribuer en ajoutant de nouveaux tableaux. Le monde de

Mes mots est un monde en expansion.

a) Exercice rédactionnel

Après avoir observé deux ou trois tableaux, vous répondrez aux questions suivantes dans votre journal d'activité.

Question 1

Choisissez un tableau qui illustre bien selon vous le mot choisi et dites pourquoi.

Question 2

Choisissez un mot que vous n'avez pas vu et imaginez comment vous l'illustreriez.

* *
*

Comment illustrer un mot à l'aide d'images, de sons et d'un court texte ? Dans **Mes Mots**, à chaque mot correspond en effet un **tableau** qui associe image, son, texte et geste.

Ainsi, cet œuvre illustre bien le phénomène de l'**hypertextualité** appliquée au multimédia et à l'**intersémiotisation**.

2. Note pour l'enseignant

Points à aborder

- Comment illustrer un mot à l'aide d'images, de sons et d'un court texte ? Dans Mes Mots, à chaque mot correspond en effet un tableau qui associe image, son, texte et geste. L'**intersémiotisation** des médias est pensée ici pour prendre tout son sens...
- Montrer 2 tableaux en commentant les choix multimédias.

Conseil : Conditions

Les apprenants doivent disposer d'un casque audio.

Il vaut mieux tester à l'avance les tableaux multimédias qui seront illustrés et choisir dans quel ordre ils le seront, car certains ne fonctionnent pas sur tous les systèmes (utilisation d'une webcam, difficulté à sortir d'un tableau, etc.)

Écriture sous modèle

VII

I know a powerpoint poem 43
Quand j'étais président 46

A. I know a powerpoint poem

1. Activité autour de I know a powerpoint poem, de Ira Lightman

Objectifs

- Observer le rôle des **contraintes**, et la liberté que l'auteur a pris par rapport au dispositif d'écriture.
- Mieux cerner la notion d'**architexte**.

Ce poème réalisé avec MS Powerpoint propose une réflexion intéressante sur le rapport entre :

- les possibles et contraintes techniques de l'architexte ;
- la créativité linguistique et poétique.

Téléchargez le fichier au format MS Powerpoint (cf. I know a poserpoint poem).

Une diapo de I know a powerpoint poem

a) Commentaire

MSPowerpoint est un architexte aux sens suivants :

Architexte : *« l'ensemble des catégories générales, ou transcendantes -types de discours, modes d'énonciation, genres littéraires, etc.- dont relève chaque texte singulier »*, Gérard Genette, Palimpsestes.

Cf la *vidéo-interview*[16] d'Yves Jeanneret sur la sémiotique de l'écriture.

Pour Jeanneret et Souchier, l'architexte renvoie au fait que des textes sont le produit d'autres textes, qui les gouvernent et les mettent en forme. Il existe un architexte informatique, pas seulement un modèle intellectuel du texte (Genette), mais un modèle qui vient s'incarner à l'intérieur du logiciel., des *« formes écrites actives avec lesquelles on va écrire »*, *« Un modèle qui vient s'incarner dans le logiciel »*.

Architexte et stéréotype[17]

« Yves Jeanneret s'interroge sur de la nature de l'architexte informatique (logiciel de chat, moteur de recherche par exemple) par rapport à la définition de "stéréotype". L'architexte n'est pas stable, il se reproduit toujours en se transformant. La dynamique entre code social, pratique culturelle et inscription matérielle est au centre de la question sur sa plasticité. »

Architexte et genre[18]

« Yves Jeanneret considère l'écriture de l'architexte comme un processus qui légitime toujours la convocation des genres, c'est-à-dire qu'au travers de la lecture et de la manipulation des objets informatiques, l'écriture de l'architexte vient toujours reconvoquer un passé plutôt qu'un autre, différents genres, divers dynamiques qui peuvent être décrites en termes sociopolitiques. »

Architexte et société[19]

« Yves Jeanneret définit un appareillage technique d'une énonciation éditoriale, en suivant Roger Chartier, on peut reconduire à l' automatisation du processus d'écriture. L'architexte, dit Y. Jeanneret, est une écriture de condition d'écriture : on ré-écrit ce qui a déjà été écrit. Il donne des exemples à partir du développement historique de certains médias et de la liaison entre médias et pratiques sociales. »

Ainsi, I know a powerpoint poem joue sur les contraintes simples de Powerpoint : centralité des messages, qui doivent être courts et concis, sobres, etc., pour jouer avec ces contraintes en tirant au maximum sur leur créativité.

b) Exercice rédactionnel

Après avoir visualisé le poème de Ira Lightman, vous répondrez aux questions suivantes.

Question 1

[*Solution n°3 p 55*]

Listez les effets utilisés.

Question 2

[*Solution n°4 p 55*]

Quelles sont les conséquences ?

Question 3

Comment l'auteur joue-t-il avec les contraintes imposées par l'architexte MSPowerpoint ?

Indice :

> ***Architexte*** *: « l'ensemble des catégories générales, ou transcendantes -types de discours, modes d'énonciation, genres littéraires, etc.- dont relève chaque*

16 - http://www.archiviosemiotica.eu/IT/Event.asp?id=1006&url=/1006_fr/Shots.asp
17 - http://www.archiviosemiotica.eu/1006_fr/ac4dcf318-5f5b-4eb4-814d-12f83b9cfba8.asp?id=1006&url=/1006_fr/Shots.asp
18 - http://www.archiviosemiotica.eu/1006_fr/a2469b66d-68b2-4ef3-82d0-602fb375c285.asp?id=1006&url=/1006_fr/Shots.asp
19 - http://www.archiviosemiotica.eu/1006_fr/a0cdb8cf9-9874-4b8c-8433-da005d21a651.asp?id=1006&url=/1006_fr/Shots.asp

texte singulier », Gérard Genette, Palimpsestes.

Cf la vidéo-interview[20] d'Yves Jeanneret sur la sémiotique de l'écriture.

Pour Jeanneret et Souchier, l'architexte renvoie au fait que des textes sont le produit d'autres textes, qui les gouvernent et les mettent en forme. Il existe un architexte informatique, pas seulement un modèle intellectuel du texte (Genette), mais un modèle qui vient s'incarner à l'intérieur du logiciel., des « formes écrites actives avec lesquelles on va écrire », « Un modèle qui vient s'incarner dans le logiciel ».

Architexte et stéréotype[21]

« Yves Jeanneret s'interroge sur de la nature de l'architexte informatique (logiciel de chat, moteur de recherche par exemple) par rapport à la définition de "stéréotype". L'architexte n'est pas stable, il se reproduit toujours en se transformant. La dynamique entre code social, pratique culturelle et inscription matérielle est au centre de la question sur sa plasticité. »

Architexte et genre[22]

« Yves Jeanneret considère l'écriture de l'architexte comme un processus qui légitime toujours la convocation des genres, c'est-à-dire qu'au travers de la lecture et de la manipulation des objets informatiques, l'écriture de l'architexte vient toujours reconvoquer un passé plutôt qu'un autre, différents genres, divers dynamiques qui peuvent être décrites en termes sociopolitiques. »

Architexte et société[23]

« Yves Jeanneret définit un appareillage technique d'une énonciation éditoriale, en suivant Roger Chartier, on peut reconduire à l' automatisation du processus d'écriture. L'architexte, dit Y. Jeanneret, est une écriture de condition d'écriture : on ré-écrit ce qui a déjà été écrit. Il donne des exemples à partir du développement historique de certains médias et de la liaison entre médias et pratiques sociales. »

* *

*

Tout n'est pas modifiable dans une œuvre collaborative : le dispositif d'écriture définit des règles éditoriales.

2. Note pour l'enseignant

Points à aborder

Les étudiants doivent parvenir à mettre des mots sur les effets et leurs résultats.

Ensuite il doivent pouvoir les comparer aux usages courants de l'architexte Powerpoint, afin d'observer les points de divergences par rapport à des usages attendus / voulus.

Une réflexion peut alors avoir lieu sur le dispositif d'écriture : qu'attend MS Powerpoint de ses utilisateurs ? Comment relier cette orientation aux débats sur

20 - http://www.archiviosemiotica.eu/IT/Event.asp?id=1006&url=/1006_fr/Shots.asp
21 - http://www.archiviosemiotica.eu/1006_fr/ac4dcf318-5f5b-4eb4-814d-12f83b9cfba8.asp?id=1006&url=/1006_fr/Shots.asp
22 - http://www.archiviosemiotica.eu/1006_fr/a2469b66d-68b2-4ef3-82d0-602fb375c285.asp?id=1006&url=/1006_fr/Shots.asp
23 - http://www.archiviosemiotica.eu/1006_fr/a0cdb8cf9-9874-4b8c-8433-da005d21a651.asp?id=1006&url=/1006_fr/Shots.asp

l'utilisation abusive de Powerpoint dans les organisations ?

L'idée est de saisir qu'un dispositif d'écriture n'est pas neutre, mais aussi qu'il existe des possibilités de contourner ces orientations.

Conditions

L'étudiant doit avoir accès à une visionneuse MSpowerpoint, cependant le fichier .ppt peut être lu par LibreOffice Impress. Il doit déjà avoir vu des présentations, ce qu'il peut faire en allant sur le site *http://www.slideshare.net* par exemple.

B. Quand j'étais président

1. Activité autour de When I Was President - a portrait of absolute power, de Alan Bigelow (2007)

Objectifs

Observer comment l'artiste a construit un dispositif de contraintes qui est à l'origine du dispositif narratif.

Cette création a été réalisée avec Flash / Sound Studio / Photoshop. Il s'agit d'une écriture contrainte, avec 9 sections construites sur le même modèle. Comment être créatif avec une architecture formelle figée ?

When I was president, page d'accueil

Alan Bigelow parle ici de son rapport au logiciel, à propos d'une autre histoire interactive, "What They Said" : *http://www.well.com/user/jmalloy/elit/elit_software.html*

Version originale : http://www.webyarns.com/wheniwaspresident.html[24]

Version française : *http://revuebleuorange.org/oeuvre/quand-jetais-president*

a) Commentaire

L'œuvre n'impose pas un récit, puisque le lecteur peut choisir l'ordre des séquence qu'il visionne. Cependant, chacune de ces séquences est identiques et variable à la fois. Un même schéma est imposé : musique rythmée, image principale, quelques mots par diapo. seulement. Pourtant, Alan Bigelow parvient à nous surprendre : l'ensemble des diapos prend un tout autre sens lorsque l'on voit la dernière diapo, ce qui semblait positif, comique et étonnant, devenant négatif, le fruit d'une ambition extrême ayant menée l'hyper-président à sa propre destruction, le terroriste devenant un sauveur de l'humanité. Au-delà de la réflexion sur le pouvoir politique, l'auteur exploite parfaitement les contraintes qui sont perçues comme telles par le lecteur. La répétition d'une même scène entraîne chez le lecteur une certaine habitude face aux extravagances du président. Ce confort dans lequel s'installe le lecteur disparaît bien sûr à l'aide d'une dernier slide qui

24 - http://www.webyarns.com/wheniwaspresident.html

donne un sens très différent à l'ensemble.

b) Exercice rédactionnel

Après avoir observé le travail d'Alan Bigelow, vous répondrez aux questions suivantes sur votre journal d'activité.

Question 1

[*Solution n°5 p 56*]

Quels sont les éléments qui constituent selon vous le modèle de document sur lequel travaille Alan Bigelow ?

Question 2

[*Solution n°6 p 56*]

En quoi cette structure favorise-t-elle le message selon vous ? Qu'apporte la répétition du modèle ?

Question 3

[*Solution n°7 p 56*]

Pourquoi le modèle est-il rompu selon vous ?

* *

*

Le dispositif de contraintes est à l'origine de la créativité de l'auteur, tandis qu'il entraîne chez le lecteur certaines attentes que l'auteur peut satisfaire, contredire ou sur lesquelles il peut proposer des variations, comme autour d'un même thème musical.

2. Note pour l'enseignant

Points à aborder

Dans un premier temps, on pourra faire une rapide analyse de l'activité : comment l'observateur "apprend-t-il" qu'il existe une structure commune ? A partir de combien de slides "voit-il" cette répétition ?

L'enseignant peut ensuite favoriser une analyse sémiotique : description et rôle des polices du texte, de la musique, des images, des effets.

On s'interrogera sur la dimension syntagmatique : cela change-t-il le sens de voir ces éléments dans le désordre ? Seul le dernier élément doit apparaître à la fin bien sûr.

On évoquera enfin la dimension paradigmatique : pourquoi tel son, telle image ?

Condition

L'étudiant doit avoir accès au son depuis son navigateur et son ordinateur.

Conclusion

Parmi les diverses fonctions de la littérature numérique, il est intéressant d'observer comment elle peut trouver un intérêt pédagogique pour l'apprentissage de l'information, en reliant par là littérature et littératie.

Questions de synthèse

En quoi **Rien n'est sans dire**, de J.-P. Balpe, illustre la notion de **transformation** ?

Expliquez la fonction elliptique dans le non-roman de Lucie de Boutiny.

Expliquez en quoi le lien hypertexte, dans **Sous terre, de Gregory Chatonsky**, permet au lecteur de se construire une représentation à la fois spatiale, narrative et temporelle de l'univers du métro.

Expliquez en quoi **a click is not the map** met en œuvre les principes d'**introduction de données, d'interactivité et de manipulabilité**.

En quoi TO:PO:IESIS met-elle en œuvre les notions d'**introduction de données**, d'**interaction** et de **manipulation** ?

Dans quelle mesure Personas montre-t-il que l'écriture sur les réseaux sociaux est une activité qui, plus que toute autre, produit des traces qui sont sujettes à interprétation ?

Comment définiriez-vous une trace numérique, après avoir "pratiqué" Tweetshooter ?

Peut-on associer n'importe quel média ensemble, ou lorsque c'est le cas, à quelles conditions ?

Comment expliqueriez-vous le rôle de l'**intersémiotisation** et de l'introduction de données dans **Prise Multiple** ?

« Le renouvellement des frontières du document numérique entraîne, dans le cas du récit interactif, un effacement de certaines frontières du dispositif narratif. Mais jusqu'où les frontières du dispositif narratif peuvent-elles s'effacer ? »

(Serge Bouchardon de Mes Mots *[Bouchardon (2002)]*).

Expliquer en quoi MSPowerpoint est un **architexte** et produit des **contraintes** qui peuvent être, ou non, stimulantes pour la crétaivité.

En quoi When I was President fait-il des **contraintes techniques** une source de créativité ?

Solution des exercices rédactionnels

> Solution n°1 *(exercice p. 14)*

Les poèmes sont anonymes, ils ne comportent pas de nom d'auteur. On ne peut pas savoir si un poème est l'œuvre d'une seule personne ou a déjà fait l'objet de plusieurs (ré)écritures.

> Solution n°2 *(exercice p. 14)*

Les poèmes sont entièrement modifiables, mais pas les images par exemple.

> Solution n°3 *(exercice p. 44)*

Effets

- répétition
- apparition progressive, apparition brève avant disparition, glissements, zooms
- mot réduit (sd pour said)
- textes inclinés
- grossissements de phrases, de mots
- arrêts
- polices de caractères blanches, noires ou bleues
- expressions centrées, alignées à gauche, en bas
- Aucune illustration
- Nécessité d'une interaction ou défilement automatique
- utilisation de sigles : &

...

> Solution n°4 *(exercice p. 44)*

Quelques conséquences

La linérarité du 1 slide / 1 image / 1 idée / 1 minute est rompue ; l'unité de sens s'étale sur plusieurs slides dont la temporalité est variable.

L'unité de sens ne dépend pas que des contraintes syntaxiques : le mot, la phrase, le syntagme, quelques lettres, ont du sens.

Les polices et effets sont au service du sens.

> Solution n°5 *(exercice p. 47)*

- une musique
- une texte court qui apparaît mot après mot en très grandes lettres et décrit les prouesses réalisées par l'ex-président
- une image de fond en plein écran
- une image qui apparaît

> Solution n°6 *(exercice p. 47)*

Cela crée un effet de puissance (taille des lettres, actions incroyables).
La répétition du modèle renforce le message.

> Solution n°7 *(exercice p. 47)*

Le message final, pourtant semblable aux 9 autres, montre l'échec de cette attitude mégalomane, c'est la clé de voûte de l'ensemble.

Glossaire

Architexte

"L'ensemble des catégories générales, ou transcendantes -types de discours, modes d'énonciation, genres littéraires, etc.- dont relève chaque texte singulier," Gérard Genette, Palimpsestes.

Au sens de Jeanneret et Souchier ("Pour une poétique de l'écrit d'écran", Xoana, 6-7, 1999.) : des textes qui sont le produit d'autres textes, qui les gouvernent et les mettent en forme.

Par exemple, LibreOffice Impress ou MSPowerpoint peuvent être considérés comme des architextes, y compris les modèles de documents, mais aussi les présentations similaires qui exercent une influence sur l'auteur d'une nouvelle présentation.

Ellipse (figure de style)

Un ou plusieurs éléments nécessaires à la compréhension du texte sont omis, ce qui produit un effet de raccourci : le lecteur reconstruit alors mentalement ce que l'auteur a produit sous silence.

Une **ellipse temporelle** ou narrative apparaît lorsqu'« un segment nul de récit correspond à une durée quelconque d'histoire » [**GEN 72**], ce qui produit une accélération de l'histoire.

[**GEN 72**] Genette G., « Discours du récit », in Figures III, Seuil, 1972.

Glisser-déposer

Dans une interface graphique, le glisser-déposer est une méthode consistant à déplacer un **élément** graphique vers une **zone** précise.

La technique la plus courante est la suivante :

1. faire un clic gauche sur l'objet à déplacer ;
2. maintenir le bouton de la souris appuyé tout en déplaçant le curseur de la souris vers la zone souhaitée ;
3. enfin de relâcher le bouton de la souris.

Journal d'activité

Dans le cadre de ces formations à l'écriture numérique, nous vous demandons de tenir un journal d'activité, qui est un simple document numérique réalisé dans un traitement de texte, organiser en entrée. Vous y noterez la date du jour de la formation, puis l'heure où vous éditez le journal, jusqu'à l'heure de fin d'activité. Vous le remplirez lorsque cela vous est demandé, ou lorsque vous le souhaitez.

Le but du journal d'activité est multiple :

- conserver une trace de votre travail
- prendre conscience de votre activité réelle, des éventuelles difficultés et facilités que vous rencontrez
- de favoriser l'évaluation d'un tiers ou de partager votre expérience de formation

- c'est aussi un moyen simple de vous donner de la rigueur

Vous pouvez copier-coller l'exemple ci-dessous et le personnaliser comme bon vous semble...

EXEMPLE DE JOURNAL

Titre : **Journal d'activité de Nestor Burma**

Auteur : nestor.burma@edu.fr

1. Formation à l'écriture collaborative

Réalisée avec Hercule Poirot.

Date : 06/22/11 à 10:48

Voilà j'ai commencé mon journal.

10:59

Mes première impressions concernant ce logiciel Etherpad...

Bibliographie

[Bouchardon (2002)]

BOUCHARDON, S. (2002). *Hypertexte et art de l'ellipse D'après l'étude de NON-roman de Lucie de Boutiny.* Les Cahiers du numérique, 3(3), 65-86. *http://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_00000358/en/*

[Genette (1979)]

GENETTE, G. (1979). *Introduction à l'architexte*. Paris : éditions du Seuil.

[Genette (1992)]

GENETTE, G. (1992). *Palimpsestes*. Paris : Seuil.

[Jeanneret et Souchier (1999)]

JEANNERET, Y., SOUCHIER, E. (1999). *Pour une poétique de l'écrit d'écran*, Xoana, 6-7.

[Saemmer (2011)]

SAEMMER, A. (2011). *Lire la littérature numérique à l'université: deux situations pédagogiques*. Ela. Études de linguistique appliquée., (4), 411–420.

[Saint Martin et Crozat (2007)]

SAINT MARTIN, D., & CROZAT, S. (2007). *Écouter, approfondir....* Distances et savoirs, 5(2), 257–273.